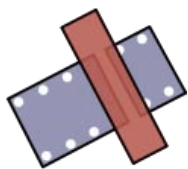




Edición de vídeo digital con Kdenlive

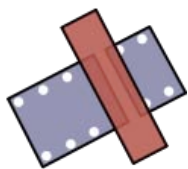
**Versión 0.7.7.1, usando KDE Development Platform 4.4.2 (KDE 4.4.2), bajo
Ubuntu 10.04 LTS-.**

CPR de Cáceres
12 y 19 de enero de 2011



ÍNDICE:

1.- Qué es Kdenlive	3
1.1.- Formatos y Codecs soportados	3
1.2.- Otras características	4
1.3.- Entornos de trabajo relacionados	4
2.- Instalación	6
3.- Utilizando Kdenlive	9
3.1.- Conociendo el interfaz gráfico	9
3.2.- Configuración del proyecto	12
3.3.- Creando un título	16
3.4.- Moviendo clips a la línea de tiempo	19
3.5.- Mover y redimensionar clips en la línea de tiempo	21
3.6.- Eliminar clips de la línea de tiempo	21
3.7.- Dividir clips en la línea de tiempo	22
3.8.- Añadiendo transiciones	22
3.9.- Agregando efectos	24
4.- Finalizando nuestro trabajo	28



1.- Qué es Kdenlive

Video digital, es un término genérico para imágenes, estáticas o en movimiento, que son transformadas a un formato digital para ser almacenadas en un archivo de ordenador, un soporte media, tal como un DVD o un Pendrive de forma que pueda ser tratado por los ordenadores o por otros equipos electrónicos. Los archivos de video digital pueden realizarse partiendo de un medio analógico, como película de 35mm, videocasete VHS, o mediante su captura con cámaras digitales, o cualquier medio de conversión analógico/digital y salida de video en formato digital; o bien puede ser generado completamente mediante el ordenador, como en el caso de animación, diapositivas, o texto sencillo para ser mostrado en pantalla. Una vez grabado y digitalizado el video, puede ser editado usando equipo electrónico especializado, y esto último permite el uso de un método sencillo y eficiente: - la edición no lineal.

Kdenlive (pronunciado *Kay-den-laif*, acrónimo de *KDE Non-Linear Video Editor*) es un editor de video no lineal para entorno KDE.

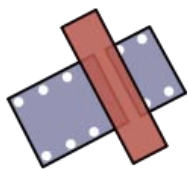
Este proyecto fue iniciado por Jason Wood en 2002 y, actualmente, es mantenido por un pequeño grupo de desarrolladores, liderado por Jean Baptiste Mardelle. Kdenlive lleva paso de convertirse, algún día, en el más avanzado editor de vídeo no lineal en GNU/Linux.

Kdenlive esta liberado bajo licencia GPL (GNU Public License). Esto significa que Kdenlive es libre en el sentido de que se puede copiar tantas veces como se desee, distribuirlo libremente y modificarlo siempre y cuando estas modificaciones no afecten a su estatus de libre.

Otros programas de edición de vídeo digital, que podemos utilizar con GNU/Linux son Kino y Cinelarra.

1.1.- Formatos y Codecs soportados

- a) Soporte de ficheros de videocámaras de baja resolución, incluyendo:
 - DV (Raw y AVI).
 - Mpeg2, mpeg4 y h264 AVCHD,
- b) Soporte de ficheros de videocámaras de alta resolución, incluyendo:
 - Mpeg2 HDV.
 - h264 AVCHD HDV.
 - Edición nativa HDV, 720 y 1080 líneas, entrelazadas o no
- c) Soporte para nuevos codecs y formatos:



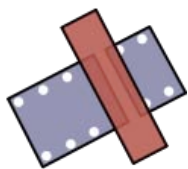
- SNOW lossless codec,
- Ogg vorbis, etc ...
- d) Capacidad de mezclar diferentes fuentes de video en un proyecto. Por ejemplo, es posible editar un video utilizando ficheros mpeg4 y HDV mpeg2 a la vez.
- Kdenlive adapta la resolución de los ficheros origen a la resolución del proyecto.
- Cualquier ratio de imágenes por segundo (de 15 fps a 30 fps). Kdenlive duplicara/eliminara los fotogramas según necesidad.
- e) Exportación a la mayoría de formatos.
- Cualquiera soportado por ffmpeg, incluyendo DV (PAL y NTSC), Mpeg2 (PAL, NTSC y HDV) y AVCHD (HDV).
- Exportación a cualquier dispositivo DV.
- Creación de DVD con capítulos y menús simples.

1.2.- Otras características

- No es necesario importar/convertir los videos antes de editarlos. Kdenlive sabe como manipular cualquier formato.
- Edición multipista con, virtualmente, un número ilimitado de pistas de audio y video.
- Posibilidad de extraer la pista de audio de la de video y trabajar separadamente con ellas. También es posible incorporar nuevas pistas de audio para añadirlas a las de vídeo, sustituyendo a las originales.
- Renderización no bloqueante. Puede seguir trabajando en su proyecto y al mismo tiempo estar generando un fichero de salida.
- Funciones de captura de video DV y HDV integradas en el programa.
- Efectos y transiciones pueden ser utilizados fácilmente. También pueden crearse transiciones y efectos personalizados.
- Incorpora unas sencillas herramientas para la creación de clips de color y texto (títulos).
- Puede incorporar imágenes fijas en formato JPG, PNG, etc. y añadirlas a los videoclips. También se pueden generar automáticamente presentaciones de diapositivas con las imágenes de un directorio especificado, añadiendo transiciones cruzadas entre ellas.
- Atajos de teclado y esquemas de pantalla configurables por el usuario

1.3.- Entornos de trabajo relacionados

Kdenlive está basado en dos de los entornos de trabajo más importantes y activos



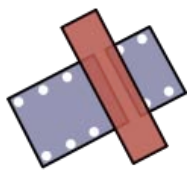
actualmente en el mundo del software libre:

a) MLT

El entorno de trabajo MLT es el corazón y el alma de Kdenlive. Su nombre proviene del acrónimo de "*mutton, lettuce and tomato*" (cordero, lechuga y tomate) pero, en lugar de tratarse de un asqueroso sándwich (no me gusta el cordero), se trata de un entorno de trabajo abierto (*open-source framework*) para multimedia, específicamente diseñado para emisiones de televisión.

b) ffmpeg

ffmpeg es una solución completa para registrar, convertir y exportar ficheros de audio y video. Incluye libavcodec, la librería líder entre los codecs de audio/video. ffmpeg es el proyecto más activo en el mundo del software libre. MLT (y consecuentemente Kdenlive) está basado en este proyecto, de manera que cuando un nuevo codec es añadido, en breve tiempo se puede asegurar que Kdenlive lo soportará.



2.- Instalación

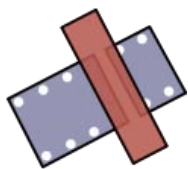
Para instalar Kdenlive en Ubuntu, la mejor opción es ir al Centro de software de Ubuntu:



Dentro del Centro de Software, debemos elegir la opción de Sonido y Vídeo:



En la lista de programas que se nos presentan, debemos elegir Kdenlive (además de cualquier otro que nos parezca interesante, y que podamos utilizar):



Pulsaremos dos veces, y elegiremos la opción de Instalar.

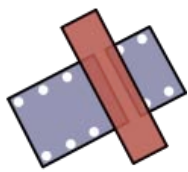
En ese momento nos pedirá “Autenticar” nuestros permisos especiales para poder instalar el programa. Introducimos nuestra contraseña de administrador, y continuamos la instalación, que será breve.

Posteriormente, si vamos al menú aplicaciones, en el submenú Sonido y vídeo, encontraremos ya la aplicación Kdenlive instalada:



IMPORTANTE:

Sin embargo, si queremos capturar vídeo desde nuestra videocámara, a través de un puerto Firewire, debemos realizar aún una última configuración:

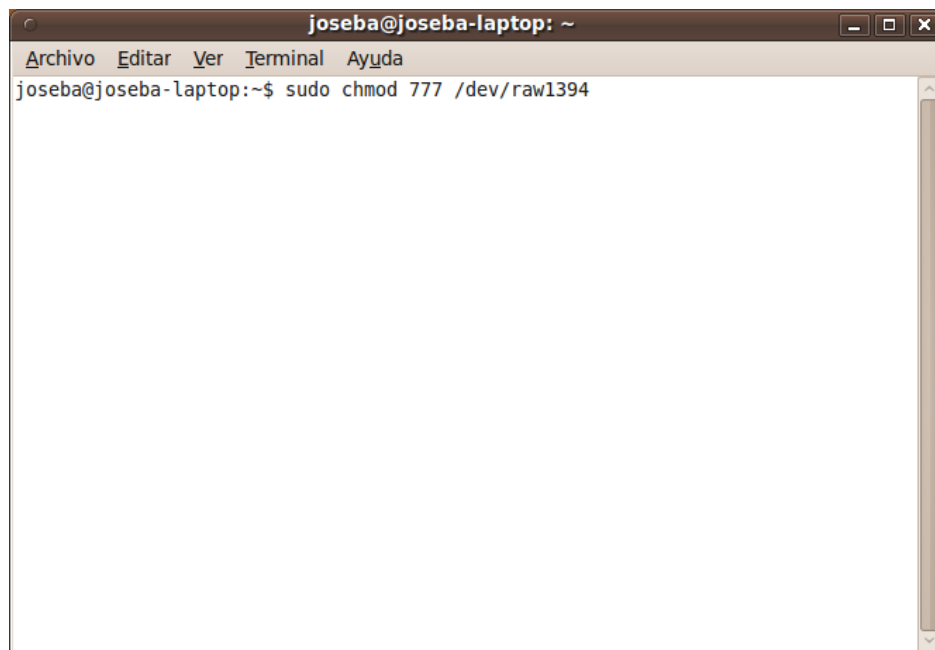


1.- Debemos ir, dentro de aplicaciones, al submenú Accesorios, y abrir una pantalla de Terminal:



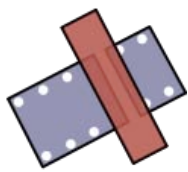
2.- Cuando se abra la pantalla, deberemos escribir:

```
sudo chmod 777 /dev/raw1394
```



Pulsamos Intro, y ya está la instalación finalizada.

Si en algún momento, no podemos controlar la cámara de vídeo desde Kdenlive, debemos repetir este último paso.



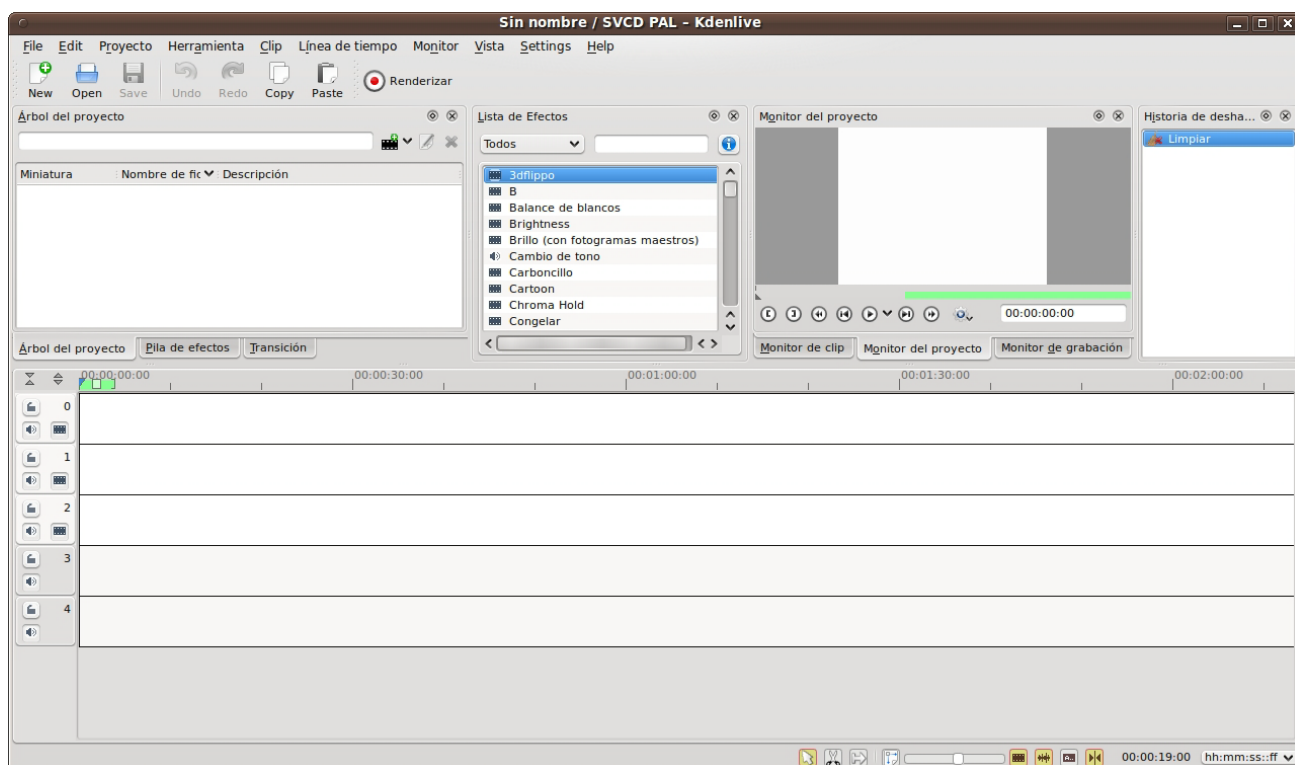
3.- Utilizando Kdenlive

Lo primero que debemos hacer, es abrir el programa, seleccionándolo dentro del menú Aplicaciones, y del submenú Sonido y vídeo:

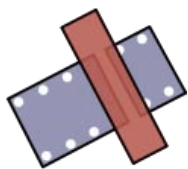


3.1.- Conociendo el interfaz gráfico

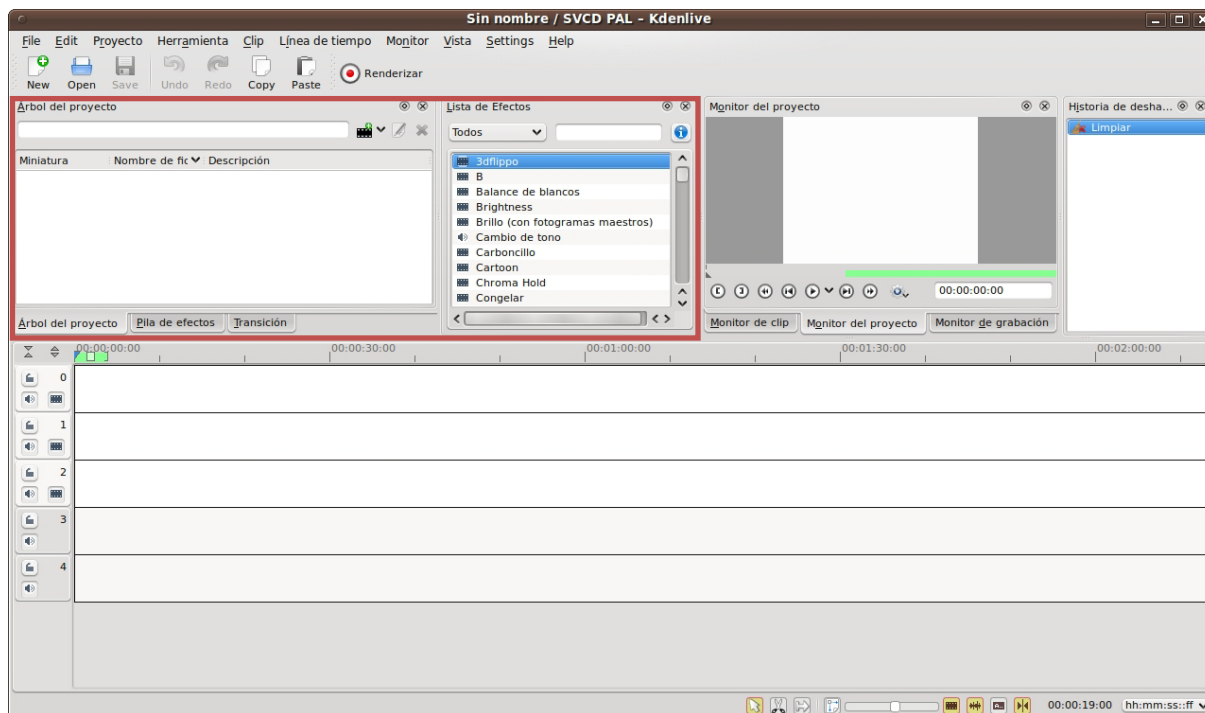
Al iniciar el programa Kdenlive, nos encontramos con una pantalla similar a esta:



En este esquema encontramos tres ventanas principales:



a.- La ventana de Proyecto



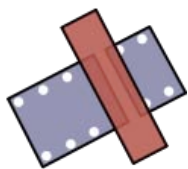
En el panel de la parte superior izquierda encontramos tres pestañas para obtener información o editar nuestro proyecto:

La primera pestaña es el **Árbol de Proyecto**. En ella encontraremos los clips de vídeo, imágenes, presentaciones de diapositivas, clips de color o títulos que hayamos incorporado en nuestro proyecto.

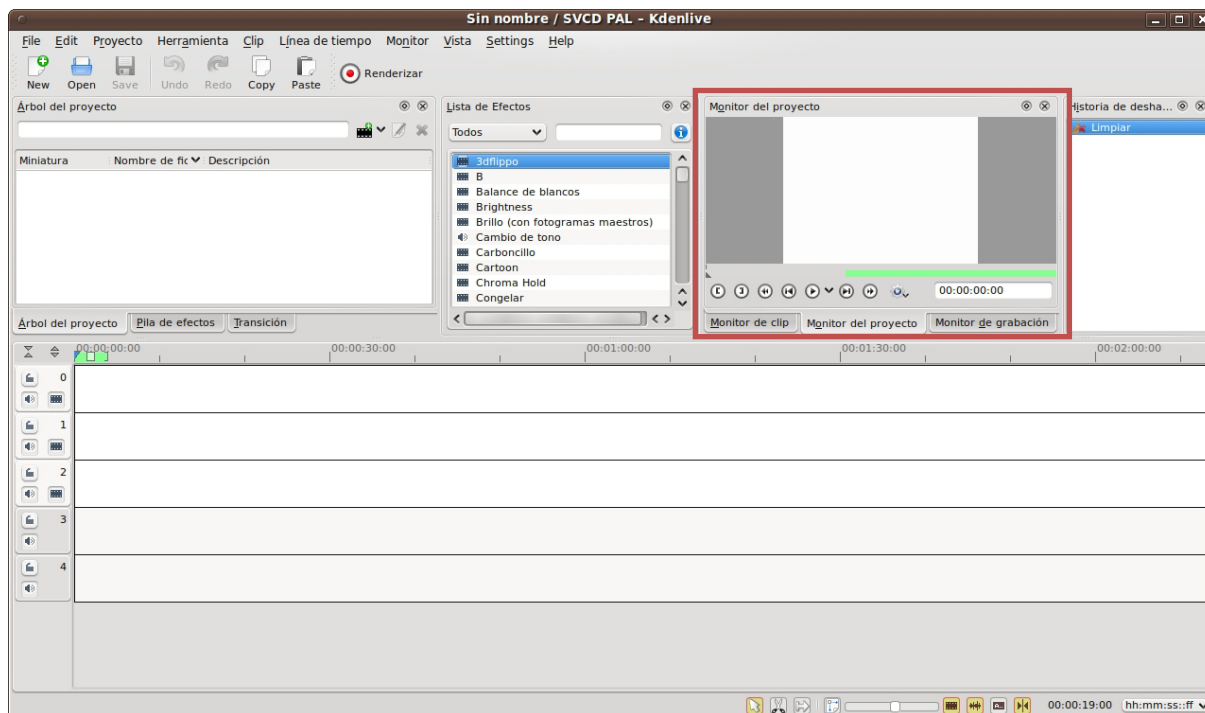
La segunda pestaña es la **Pila de Efectos**. Si tenemos diferentes efectos aplicados en nuestros clips, en esta pestaña podremos definir el orden de procesamiento y modificar sus parámetros.

Finalmente, la última pestaña es la de **Transición**. En ella encontramos las diferentes transiciones de video disponibles y, en modo edición, es donde podremos cambiar los parámetros de dichas transiciones.

Luego tenemos a la derecha, una ventana auxiliar que es la **Lista de Efectos**. En ella encontramos una lista de los diferentes efectos de video y audio disponibles y podremos seleccionarlos para aplicar en nuestros clips.



b.- La ventana de Monitores



El panel superior derecho contiene los diferentes monitores usados por Kdenlive:

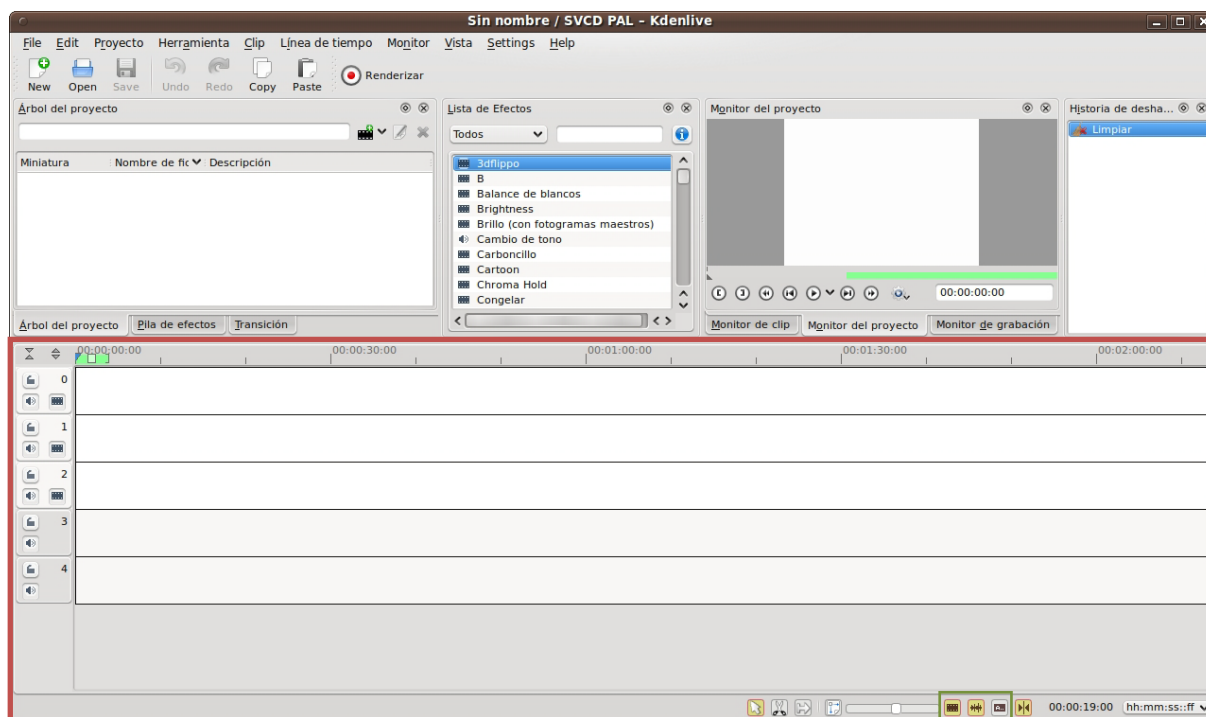
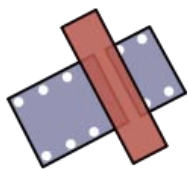
El **Monitor del proyecto** nos muestra el vídeo que estamos realizando tal y como quedará una vez renderizado (procesado).

El **Monitor de Clip** se utiliza para visualizar los clips individuales y nos permite seleccionar una sección de los mismos para añadir a la línea de tiempo.

El **Monitor de Captura** nos permite capturar vídeo desde una cámara conectada al puerto Firewire de nuestro ordenador. Si la cámara lo permite, también nos permite controlarla desde el monitor (Play, Stop, FF, ...), visualizar el vídeo grabado en ella y capturar todo o una parte del mismo en un fichero con formato DV o mp2 (HDV – video de alta definición).

c.- La línea de tiempo

El panel de la parte inferior de la ventana se denomina **Línea de Tiempo**. La línea de tiempo nos ofrece una representación visual de nuestro proyecto y nos indica cuando comienza y acaba cada clip, su disposición en el tiempo y, en caso de clips sobrepuestos, cual es el que se está utilizando. La línea de tiempo se compone de múltiples pistas. Estas pistas pueden ser de vídeo o de audio y en ellas es donde añadiremos los diferentes clips según el tipo de que se traten.



En la parte inferior de la línea de tiempo encontramos la **Barra de estado**. Esta barra nos ofrece información sobre el proyecto y las acciones que ejecutamos en cada momento. En ella también encontramos los iconos para activar o desactivar la opción de mostrar miniaturas en los clips de vídeo, audio, y comentarios en los marcadores.

En Kdenlive se denominan **esquemas** a las diferentes combinaciones de ventanas (o paneles) que pueden agruparse en la ventana principal. Estos esquemas son configurables por el usuario aunque a los efectos de este manual, asumiremos que se utiliza el que, por defecto, carga Kdenlive, que acabamos de presentar.

3.2.- Configuración del proyecto

Ahora que conocemos las diferentes secciones de la ventana principal, es hora de configurar nuestro proyecto, añadirle clips de video y sonido, ordenarlos y generar nuestro primer video.

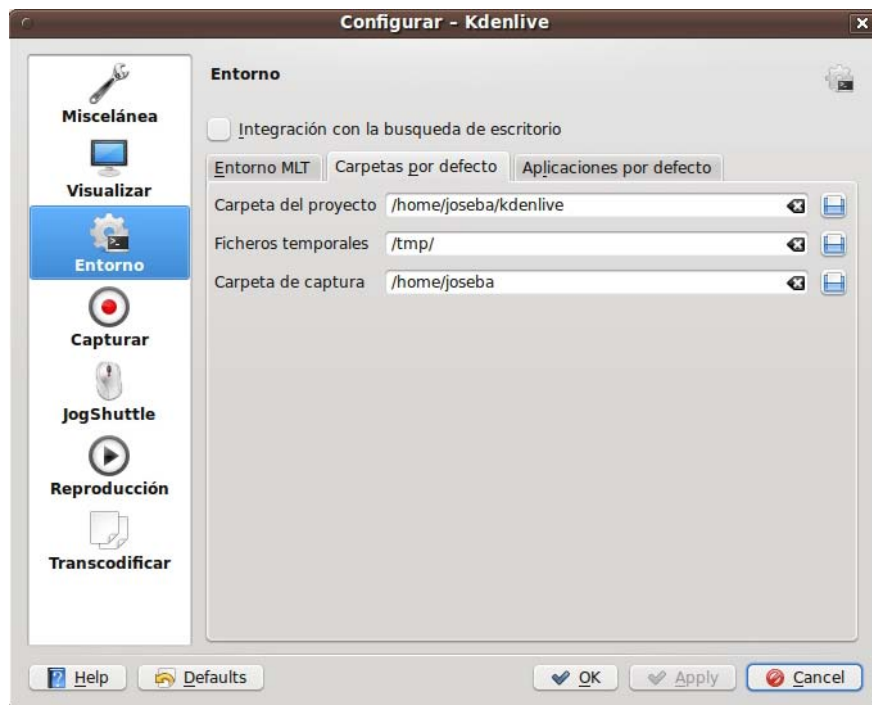
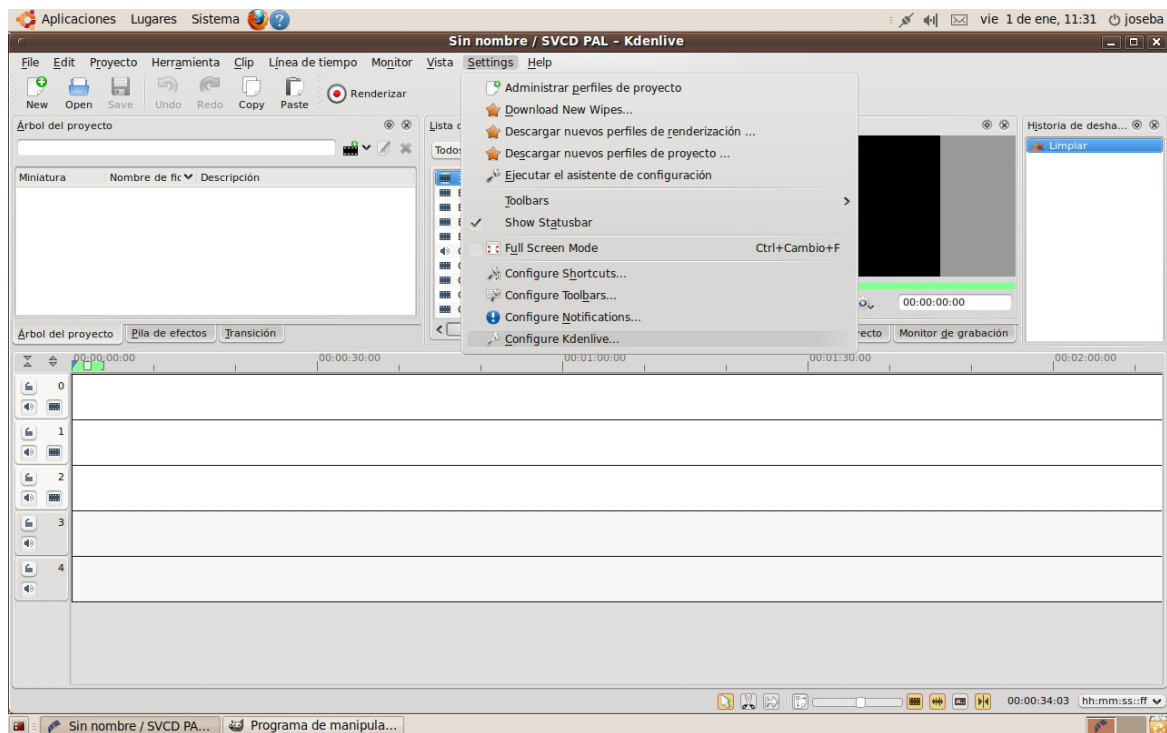
3.2.1.- Opciones de proyecto y preferencias

Al arrancar por primera vez Kdenlive, el programa nos solicitará información sobre nuestro formato de video por defecto y sobre cómo deseamos que actúe el programa al arrancar: cargando nuevamente el último proyecto editado, abriendo uno nuevo en blanco o preguntándonos para que podamos elegir en cada momento.

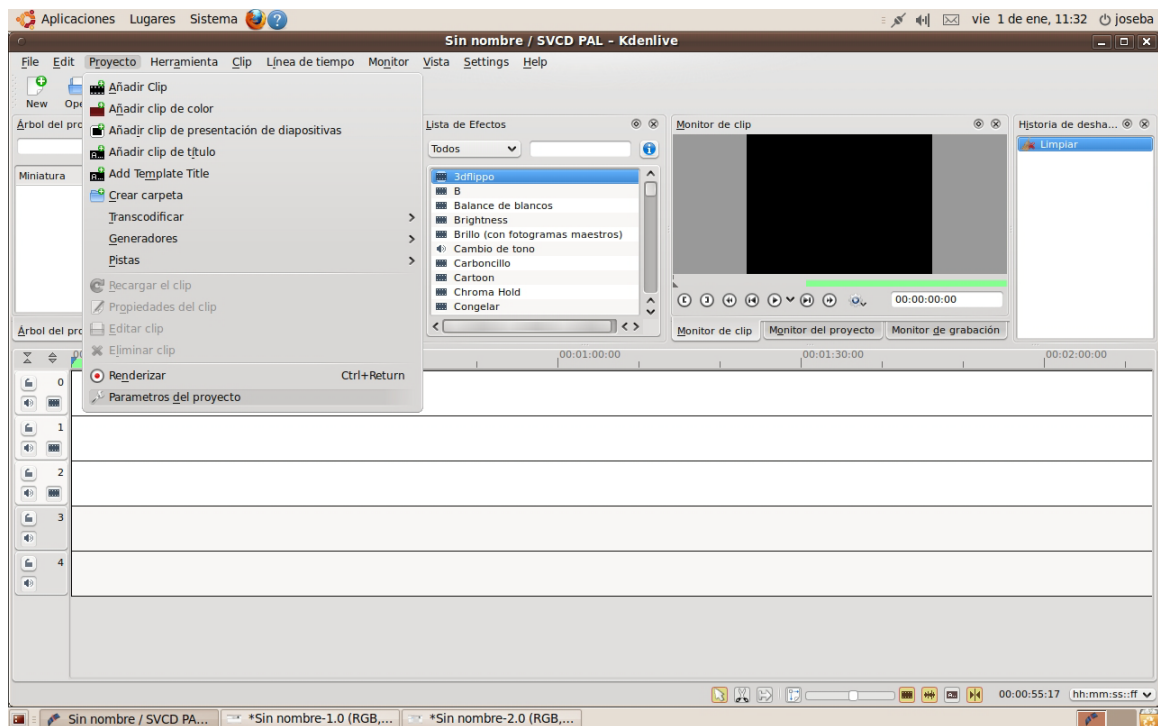
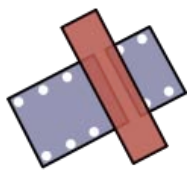
Una vez arrancado Kdenlive, es importante ir a la opción de menú *Configuración (Settings)* -> *Configurar Kdenlive* para definir nuestras preferencias (por ejemplo, el directorio temporal, número de pistas, parámetros de captura, ...) y *Administrar Perfiles del Proyecto*,



Edición de vídeo con Kdenlive CPR de Cáceres, 2011



También podemos utilizar la opción de menú *Proyecto -> Parámetros del Proyecto* para definir el directorio de trabajo (donde Kdenlive buscará por defecto los clips y donde guardará nuestros videos) y cambiar, si así lo deseamos, el formato de video para este proyecto en particular.




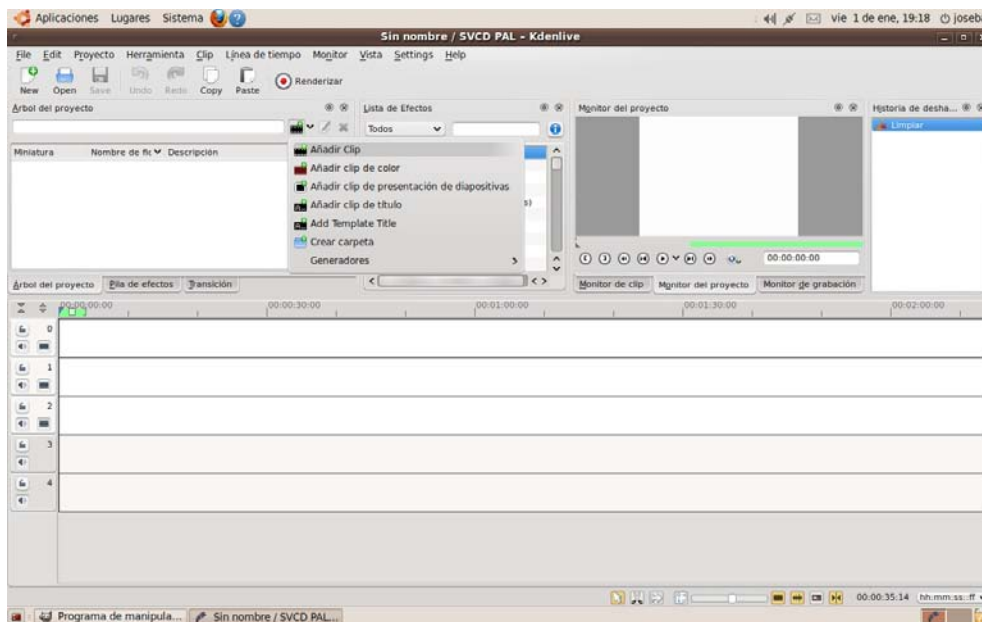
3.2.2.- Utilizando clips en nuestro proyecto

Para poder continuar con nuestro proyecto, necesitaremos disponer en el ordenador de algunos clips de video y audio. También podemos capturarlos directamente desde Kdenlive.

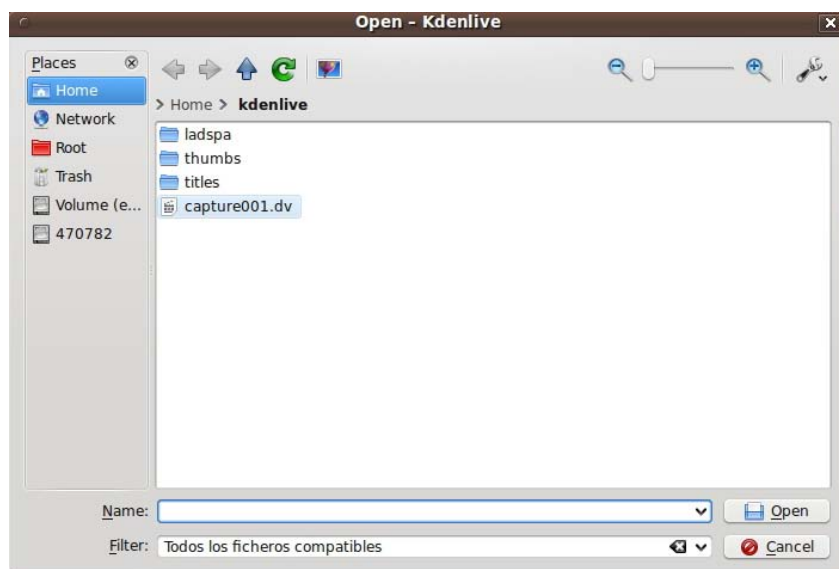
Un consejo: antes de empezar, el proyecto, en el directorio por defecto que hemos establecido en la configuración, colocamos dentro la música, las imágenes y los ficheros del proyecto, lo que nos evitara andar buscando por el disco duro, y cuando terminemos, podremos empaquetar y guardar el proyecto.



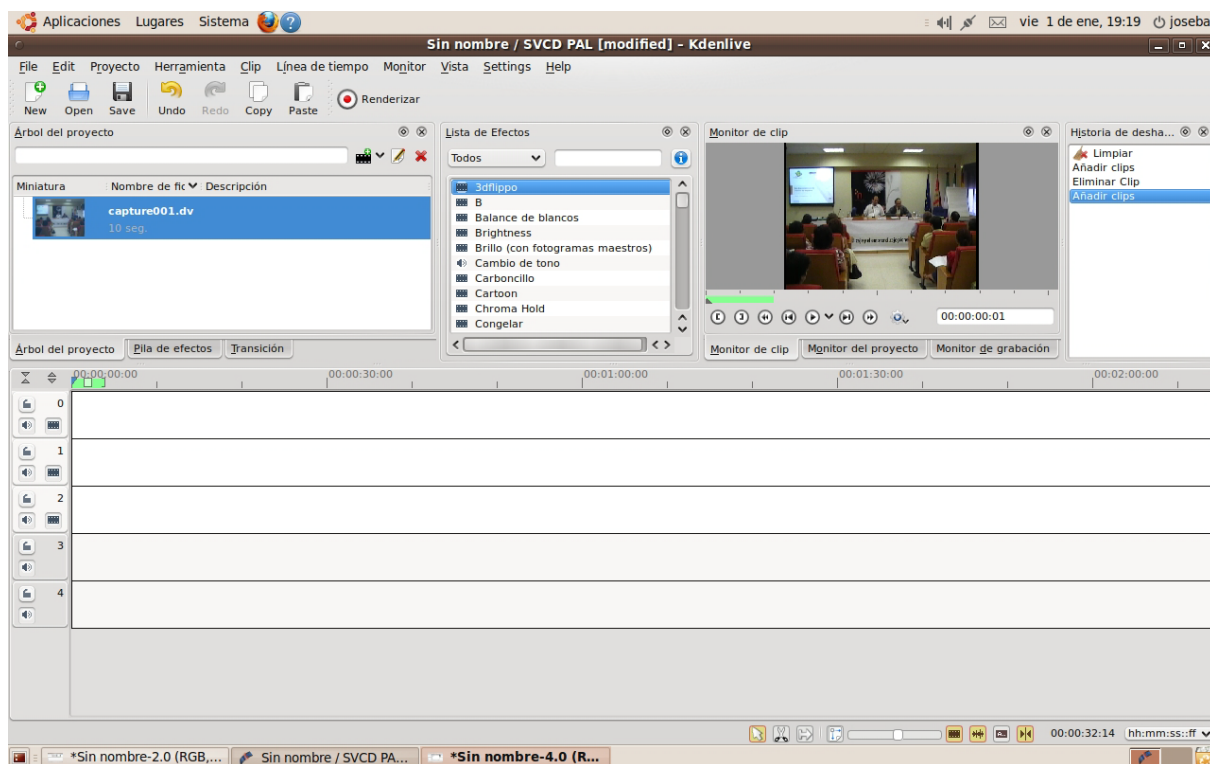
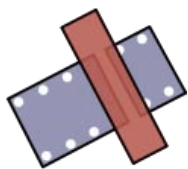
Cuando tengamos los clips podemos añadirlos a nuestro proyecto. Para ello seleccionaremos el panel **Árbol de Proyecto** y haremos clic en el icono **Añadir clip** () que se encuentra en la zona superior derecha. Nos aparecerá un menú contextual con diferentes opciones de las cuales seleccionaremos **Añadir Clips**.



Esta opción abrirá una ventana de búsqueda en la cual indicaremos el directorio donde se encuentran los clips y escogeremos aquellos que queramos añadir al proyecto. Podemos añadir más de un fichero manteniendo pulsada la tecla Ctrl mientras los seleccionamos haciendo clic con el botón izquierdo del ratón.




Los clips seleccionados aparecerán en el panel **Árbol de Proyecto** como una lista de miniaturas con indicación de su duración y otras informaciones.

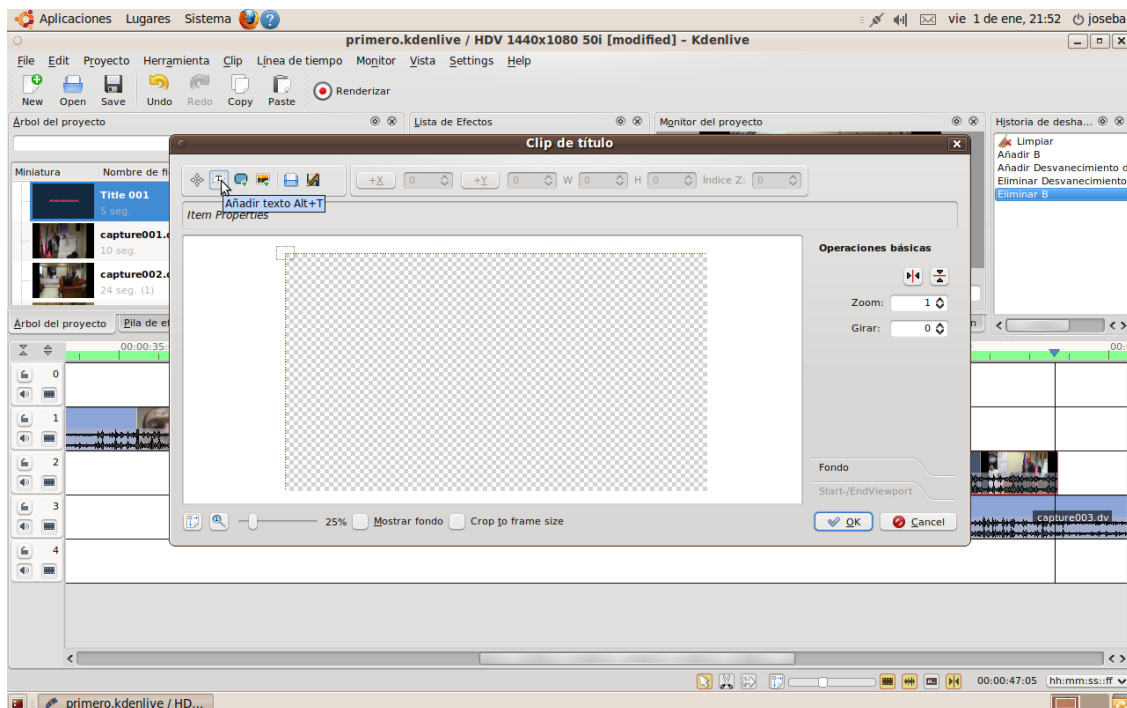
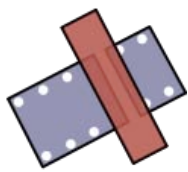


A continuación, y con objeto de mostrar las funcionalidades básicas de Kdenlive, trabajaremos con dos de los clips, añadiremos un título al principio, una transición de video entre ellos y un efecto de video a parte de un clip. Finalmente, renderizaremos nuestro proyecto para obtener un DVD listo para ser grabado y visualizado en nuestra televisión.

3.3.- Creando un título

Después de importar nuestros clips de video a Kdenlive, vamos ahora a crear un título para nuestro proyecto. En Kdenlive podemos crear clips de texto para incorporar títulos o comentarios en nuestro proyecto. Aunque el editor de textos de Kdenlive es simple, su uso es muy sencillo y si deseamos añadir títulos más sofisticados siempre podemos utilizar un editor de imágenes externo (GIMP, por ejemplo). La imagen resultante la podremos importar a Kdenlive de igual manera que hemos hecho con los clips de video.

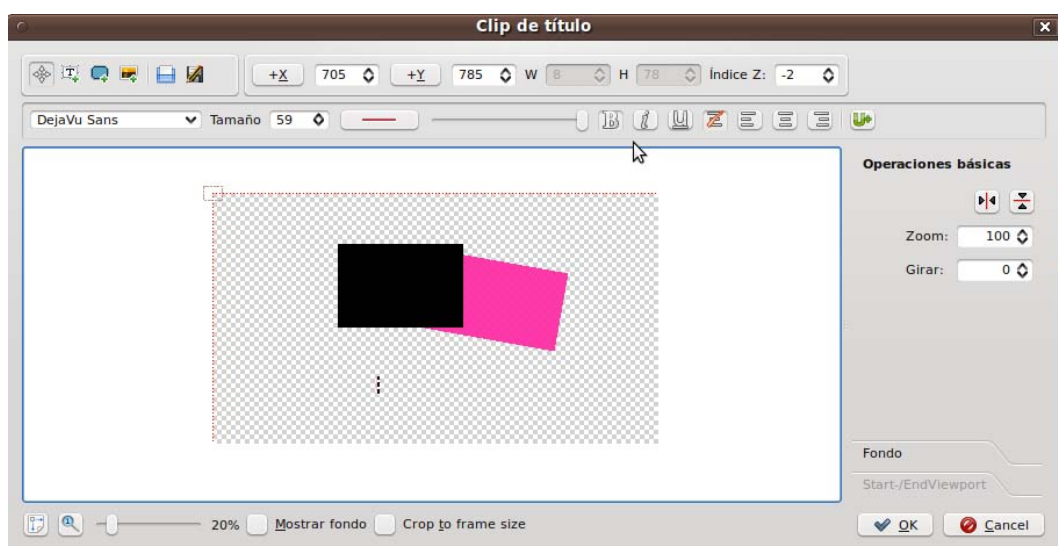
Para crear un clip de texto, haremos clic en el icono **Añadir clip** () del panel **Árbol de Proyecto**. En el menú contextual que aparece, seleccionaremos **Añadir Clip de Título**. El programa nos abrirá una nueva ventana como la que se muestra a continuación:



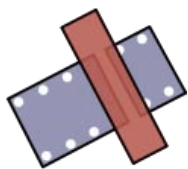
En esta ventana, podremos dar un nombre a nuestro clip, definir el tipo de letra, su tamaño y color.

Encontraremos también los siguientes iconos para añadir un texto, dibujar un rectángulo, introducir una fotografía, traer al frente o llevar al fondo el objeto seleccionado (índice Z), etc.

Estos iconos son los básicos para crear un título simple. También disponemos de otros para dar formato al texto (negrita, itálica, tachado, subrayado y alineación), para alinear objetos vertical u horizontalmente y para cambiar el zoom de la ventana.



Además, se nos ofrece información sobre la posición y tamaño del objeto seleccionado y



tenemos una opción para hacer transparente el fondo del clip, de manera que en nuestro proyecto los objetos de este clip aparecerían sobrepuestos a la imagen del clip situado en la pista posterior.

Para crear nuestro título, seleccionaremos el icono **Introducir texto**. En la ventana podremos moverlo "arrastrándolo y dejándolo" con el ratón (hacer clic con el botón izquierdo sobre el objeto, mantener el botón pulsado, mover el ratón a la posición deseada y soltar el botón).

Para mejorar nuestro título, podemos dibujar un marco rectangular sobre el texto. Para ello, seleccionar el icono **Dibujar rectángulo** y, con el botón izquierdo del ratón pulsado, dibujar el rectángulo en la pantalla. Antes de hacer esto, nos aseguraremos de cambiarle el color de fondo. En caso contrario, utilizaría el mismo color que el texto y éste no sería visible.

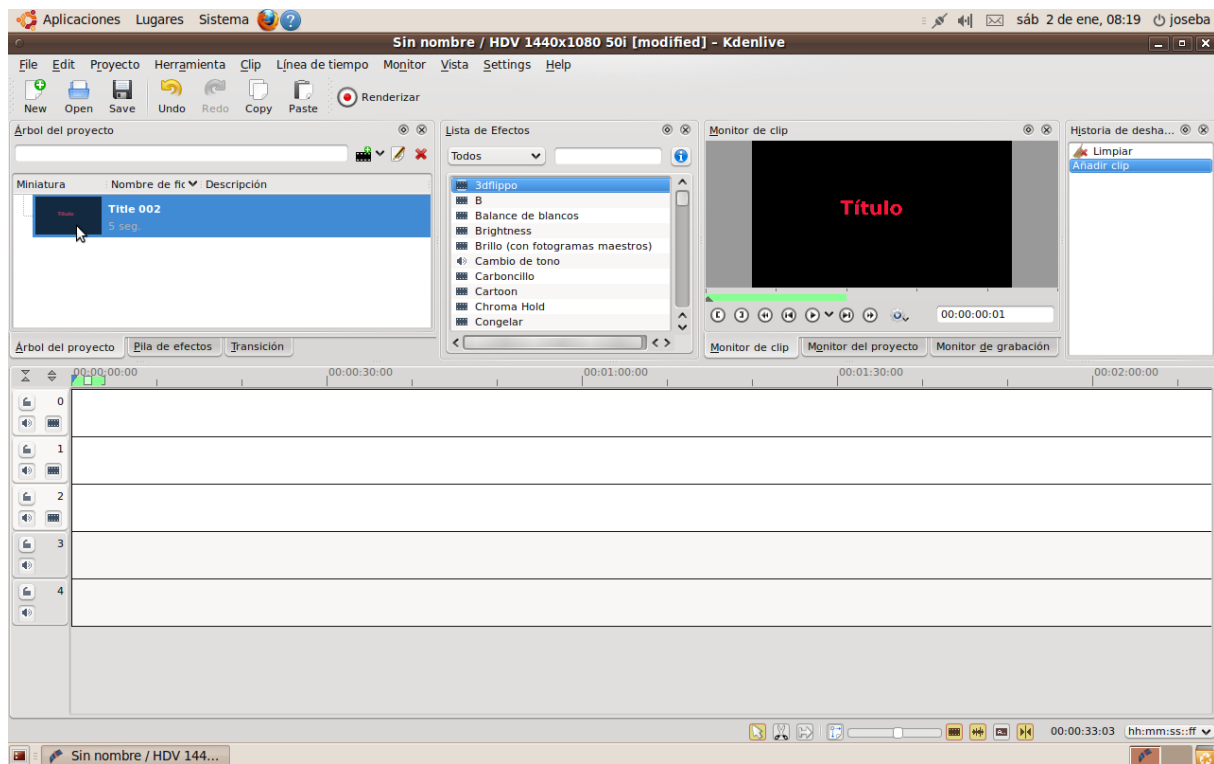
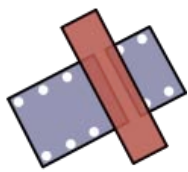
Si movemos el rectángulo sobre el texto, éste desaparece de pantalla. No debemos preocuparnos. El rectángulo se ha situado encima del texto y por eso no lo vemos. Solución: Seleccionarlo haciendo clic sobre él y jugar con los niveles del índice Z.

Moviendo ahora el texto y el rectángulo a la posición deseada, ya tendríamos nuestro primer título.



Se pueden obtener resultados más impactantes añadiendo más rectángulos y situándolos a modo de sombras bajo el primero, formateando el texto o jugando con los tamaños y tipos de letra.

Una vez estemos satisfechos del resultado, y para finalizar, haciendo clic en el botón **OK** salvaremos nuestro clip y éste aparecerá junto a los demás en el **Árbol de Proyecto**.

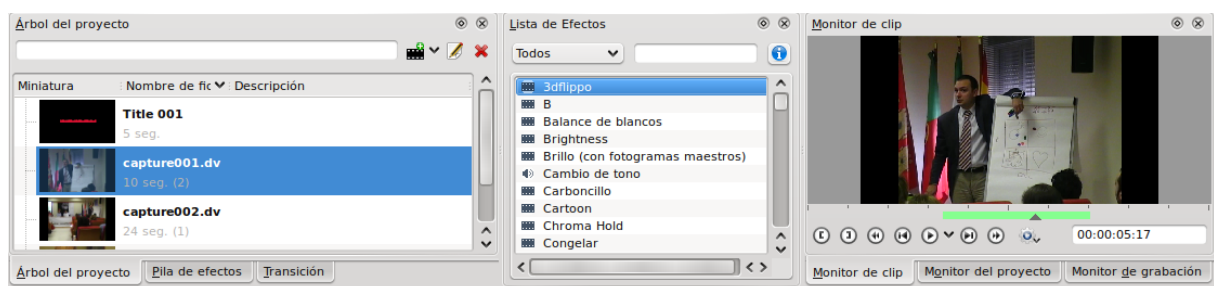


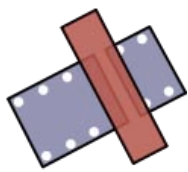
3.4- Moviendo clips a la línea de tiempo

Una vez hemos incluido los clips necesarios en nuestro proyecto, es hora de iniciar su edición en nuestro video final. Para ello deberemos mover los clips al panel de la Línea de Tiempo. Hay dos maneras de hacerlo:

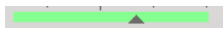
a.- Arrastrar directamente un clip desde el Árbol de Proyecto: Seleccionamos el clip que deseas añadir haciendo clic sobre él con el botón izquierdo del ratón. Sin soltar el botón, arrastra el clip hasta la línea de tiempo. Una vez esté situado sobre una zona libre de alguna pista, el clip aparecerá en ella al soltar el botón izquierdo. De esta forma hemos añadido un clip completo, con toda su duración, a la línea de tiempo y lo tendremos disponible para editarlo.



b.- Seleccionar un segmento del clip y añadirlo a la línea de tiempo: Si seleccionamos un clip en el **Árbol de Proyecto**, este se cargará automáticamente en el **Monitor de Clip**.

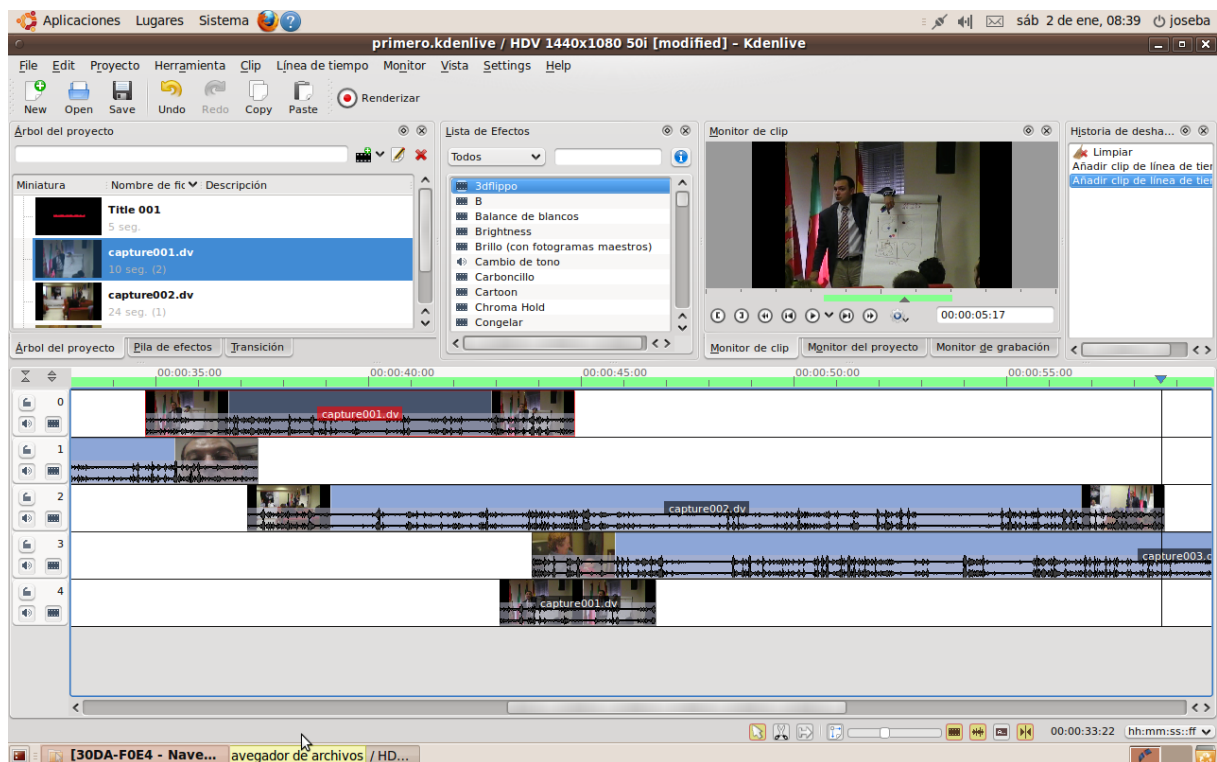




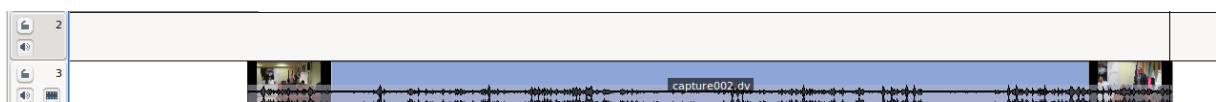
Si pulsamos sobre el botón **Reproducir** de dicho monitor, iniciaremos la visualización del video y podremos hacernos una idea de que partes del mismo deseamos mover a la línea de tiempo. Para seleccionar la parte del clip que nos interese, deberemos mover el deslizador:



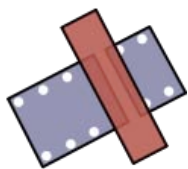
hasta el inicio del segmento que queremos seleccionar y hacer clic en el botón **Punto de Inicio** (). Luego moveremos el deslizador hasta el final del segmento y haremos clic sobre el botón **Punto Final** (). Para mover esta zona a la línea de tiempo, haremos clic con el botón izquierdo sobre la imagen del monitor y, sin soltar el botón, la arrastraremos hasta una zona libre en alguna de las pistas. De esta manera tendremos disponible para su edición la parte del video seleccionada. En terminología Kdenlive, este segmento o parte de un clip se denomina Subclip.



Importante: En la línea de tiempo tenemos pistas de video (más anchas y con los iconos de un fotograma y un altavoz en su cabecera) y pistas de audio (más estrechas y sin el icono del fotograma). Kdenlive no permite mover clips de video a pistas de audio y viceversa, por lo que deberemos asegurarnos de colocar cada tipo de clip en su pista correspondiente.



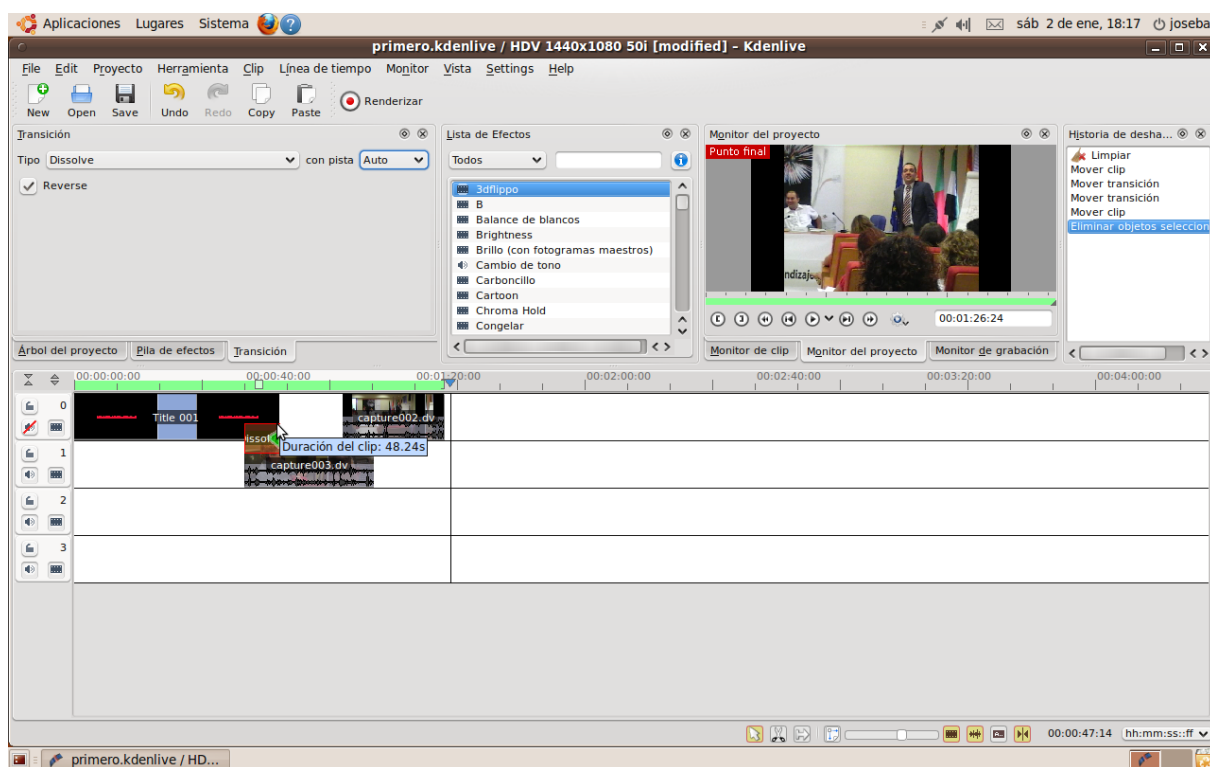
Para continuar, deberemos asegurarnos de mover uno de los clips (o subclips) que tenemos en el **Árbol de Proyecto** a la pista 1 y otro a la pista 0 de la línea de tiempo. La forma de



hacerlo, entre las dos indicadas, la dejamos a tu elección.

3.5.- Mover y redimensionar clips en la línea de tiempo

Mover un clip a otras zonas dentro de la línea de tiempo es tan sencillo como hacer clic sobre él con el botón izquierdo del ratón y arrastrarlo hasta la nueva zona. También podemos redimensionar clips directamente en la línea de tiempo. Para ello moveremos el cursor del ratón hasta el principio o final de la barra indicadora del clip. Al hacerlo veremos que la imagen del cursor cambia a una flecha. Si en este momento mantenemos apretado el botón izquierdo del ratón y lo movemos en una u otra dirección, veremos como el clip cambia de tamaño.

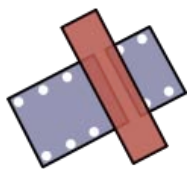


Importante: Los clips de video y audio no pueden redimensionarse por encima de su tamaño original. Si el clip es de 30 segundos, no podremos aumentar su duración por encima de este tiempo. Sin embargo, los clips de texto, imagen o color pueden modificar su duración a cualquier valor.

Redimensionar un clip significa cambiar sus puntos de inicio y/o final. Si después de redimensionarlo lo visionamos en el Monitor de Clip, comprobaremos que dichos puntos muestran las nuevas posiciones.

3.6.- Eliminar clips de la línea de tiempo

Para eliminar un clip de la línea de tiempo disponemos de varias opciones. Quizás la más fácil



sea simplemente seleccionar el clip o clips que deseamos borrar haciendo clic sobre ellos con el botón izquierdo del ratón y después pulsar la tecla "Supr" de nuestro teclado.

Otra opción sería seleccionando el clip y después pulsando en el botón derecho del ratón. Nos aparecerá un menú contextual donde, entre otras opciones, encontramos la de *Eliminar Objeto Seleccionado*.

Es importante remarcar que, borrar un clip de la línea de tiempo no significa eliminarlo del proyecto, ya que nos seguirá apareciendo en el **Árbol de Proyecto**. Si lo borramos también de este panel (según el mismo procedimiento explicado para la línea de tiempo), el clip desaparecerá de nuestro proyecto pero en todo caso siempre se mantendrá físicamente en nuestro disco duro.

3.7.- Dividir clips en la línea de tiempo

En ocasiones puede ser necesario eliminar una parte de un videoclip (por ejemplo si hemos dejado nuestra cámara grabando sin darnos cuenta) o podemos desear aplicar un efecto de video únicamente a una parte de nuestro clip. En otras ocasiones, simplemente desharemos dividir nuestro clip en partes más pequeñas (subclips) para cambiar el orden o por cualquier otro motivo que se nos ocurra.

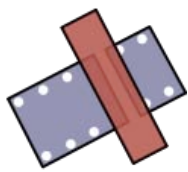
Kdenlive nos permite dividir nuestro clip original en varias partes. Para ello, la manera más sencilla es colocando el cursor de la línea de tiempo en el punto donde deseamos dividir el clip. Una vez alcanzada la posición exacta, haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra del clip nos aparecerá un menú contextual con la opción **Cortar Clip**. Con esta opción únicamente dividiremos el clip seleccionado.

3.8.- Añadiendo transiciones


Vamos a añadir ahora una transición entre dos clips. Las transiciones se utilizan cuando deseamos cambiar de un clip a otro (o de una escena a otra) de manera suave y gradual. Algunas transiciones se pueden utilizar incluso como efectos de video (Imagen en Imagen, por ejemplo). Ahora nos basaremos en una más sencilla, el *"Dissolve"*.

Antes de comenzar nos aseguraremos de haber colocado los dos videoclips que ya deberíamos tener en la línea de tiempo, uno en la pista 1 y el otro en la 0 (al final del primero). También moveremos el clip de texto que hemos creado previamente al inicio de la pista 0.

Para poder aplicar las transiciones, necesitamos que los clips se solapen en pistas diferentes, es decir, si el clip de la pista 0 tiene una duración de 47 segundos, el clip de la pista 1 debe comenzar antes del segundo 47. Para nuestro ejemplo, los solaparemos 7 segundos.

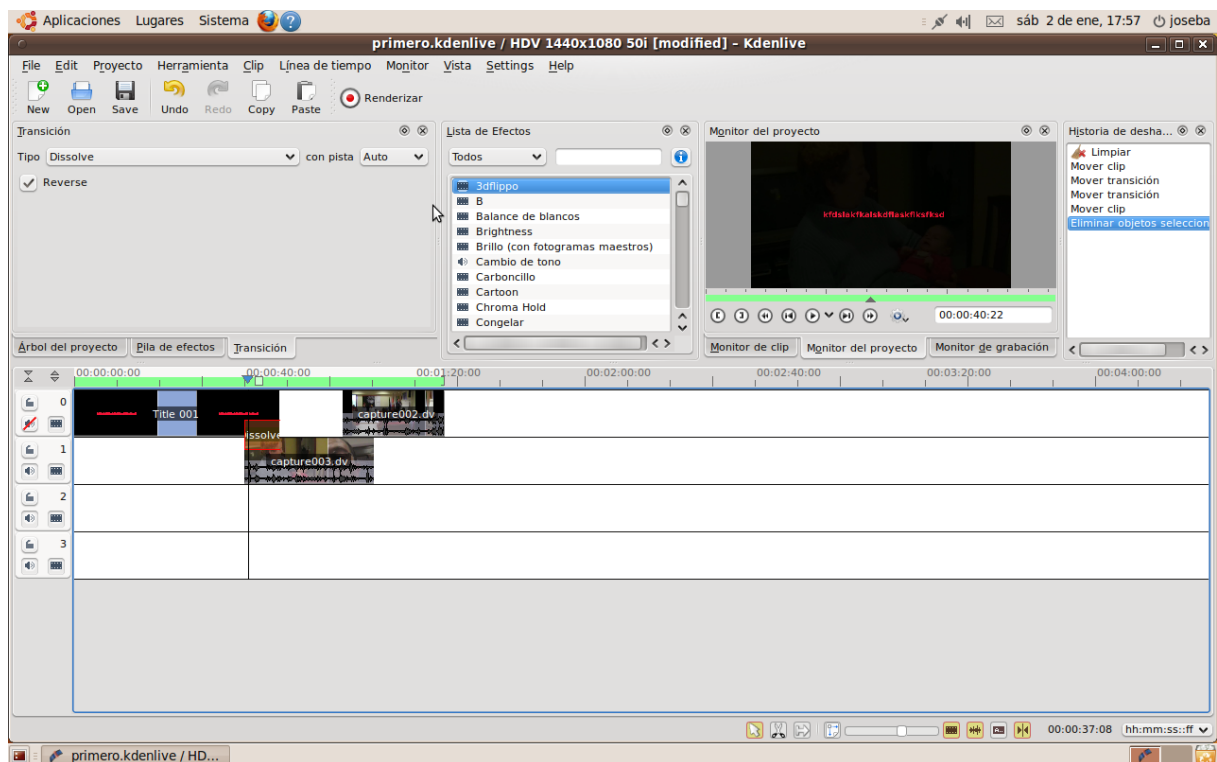



Moveremos el clip situado en la pista 1 hasta 7 segundos antes del final del clip de texto y el segundo clip situado en la pista 0 hasta 7 segundos antes del final del de la pista 1.

Para controlar mejor el solape, podemos cambiar el zoom de la línea de tiempo con el icono Escala ().

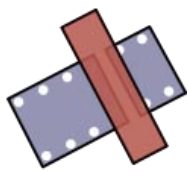
Una vez solapados los clips, haremos clic en el de texto y pulsaremos el botón derecho del ratón. En el menú contextual seleccionaremos *Añadir transición -> Dissolve*. Una barra amarilla aparecerá entre los clips de las pistas 0 y 1 indicando que la transición ha sido añadida a nuestro proyecto.

En este momento, nuestra pantalla debería verse parecida a la siguiente:



Para comprobar en tiempo real como funciona nuestra transición, podemos hacer clic en el cursor de la línea de tiempo () y arrastrarlo al área de la transición. Moviéndolo sobre ella comprobaremos en el **Monitor de Línea de Tiempo** como el título desaparece progresivamente a medida que aparece nuestro video.

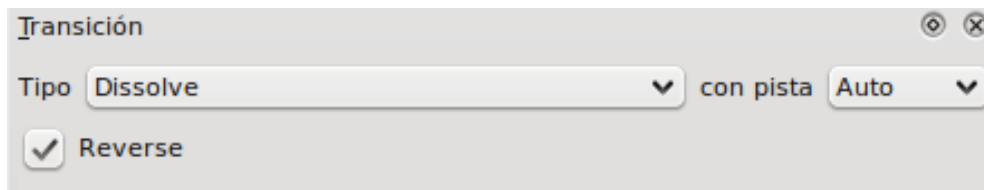
Para editar una transición y cambiar sus parámetros, haremos doble clic sobre ella (el espacio que aparece entre los videos). Comprobaremos como el contorno se convierte en rojo y en la **Ventana de Proyecto** se despliega el panel de **Transición**. En este panel podremos cambiar, si fuese necesario, los parámetros de nuestra transición.



Como el **Dissolve** es una transición sencilla, los únicos parámetros que podemos cambiar son la dirección de la transición y la pista donde se aplica.

Si marcamos el parámetro de **Reverse**, la pista superior se muestra primero y la transición se aplica hasta que la vista cambia a la pista inferior. Si el parámetro no está marcado, la transición aplica a la inversa, muestra primero el clip de la pista inferior y después el de la superior.

La pista donde se aplica la transición es normalmente la siguiente a aquella en la lo hemos creado. Sin embargo, se puede cambiar este comportamiento seleccionado otras pistas en la lista desplegable que aparece al hacer clic en el campo **con pista...(Auto)**. Esta es una importante característica para transiciones avanzadas, pero por el momento no la usaremos y mantendremos la que aparece por defecto: **Auto** (usar siguiente pista de video).



Una vez que hemos aplicado la primera transición, practicaremos creando la siguiente, entre el segundo clip de la pista 0 y el de la pista 1.

3.9.- Agregando efectos

Ahora que ya sabes cómo crear una transición entre clips, es tiempo de experimentar con otro apartado de **Kdenlive**: **Los efectos**.

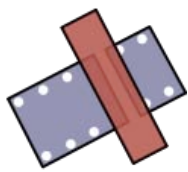
Los efectos permiten modificar diferentes aspectos de tu clip original. Kdenlive incluye diferentes efectos que pueden ser aplicados al audio y otros que pueden ser aplicados al video

A continuación, aplicaremos el efecto **Escala de grises** a uno de los clips. Este efecto, como su nombre indica, elimina los colores del clip y los sustituye por diferentes tonos de gris. A efectos prácticos convierte nuestra película en una en blanco y negro.

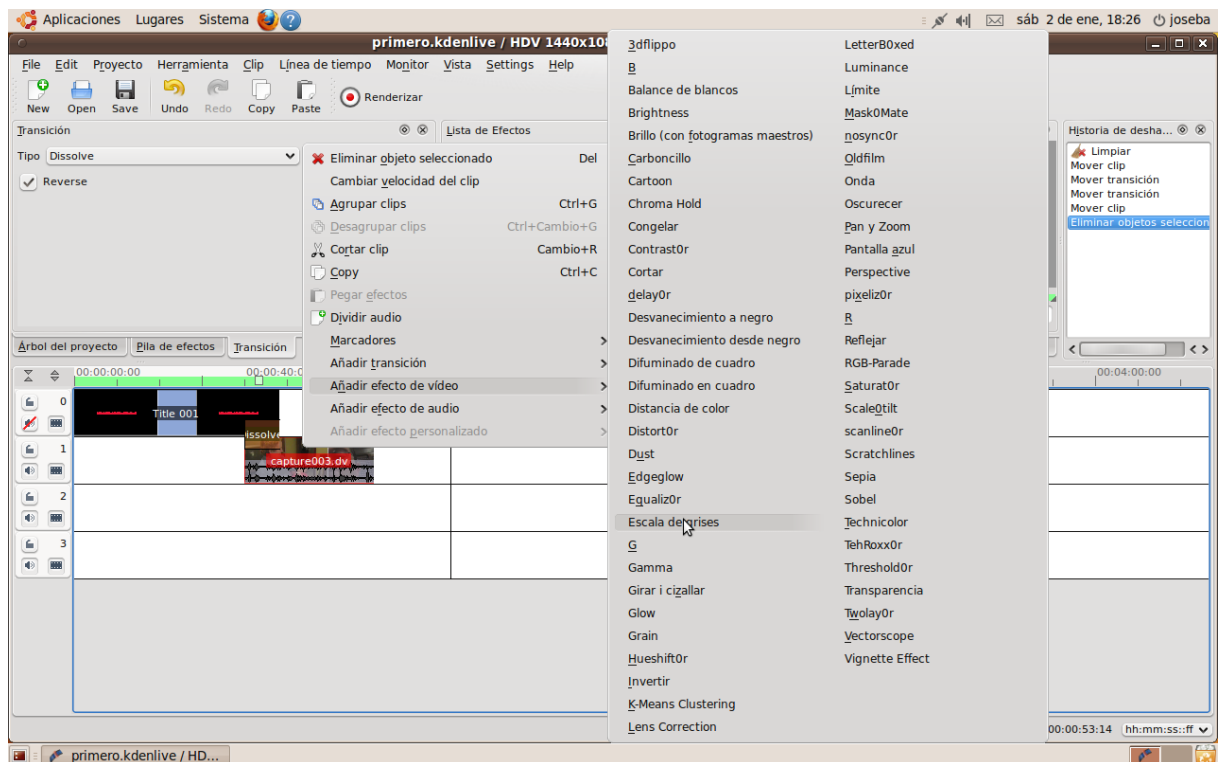
Normalmente, salvo excepciones, los efectos se aplican a la totalidad de un clip por lo que, si se desea limitar el efecto a sólo una parte, es necesario crear "subclips" como se explicó anteriormente.

Vamos pues a aplicar el efecto al clip de la pista 1. Lo seleccionamos y hacemos clic sobre él con el botón derecho del ratón.

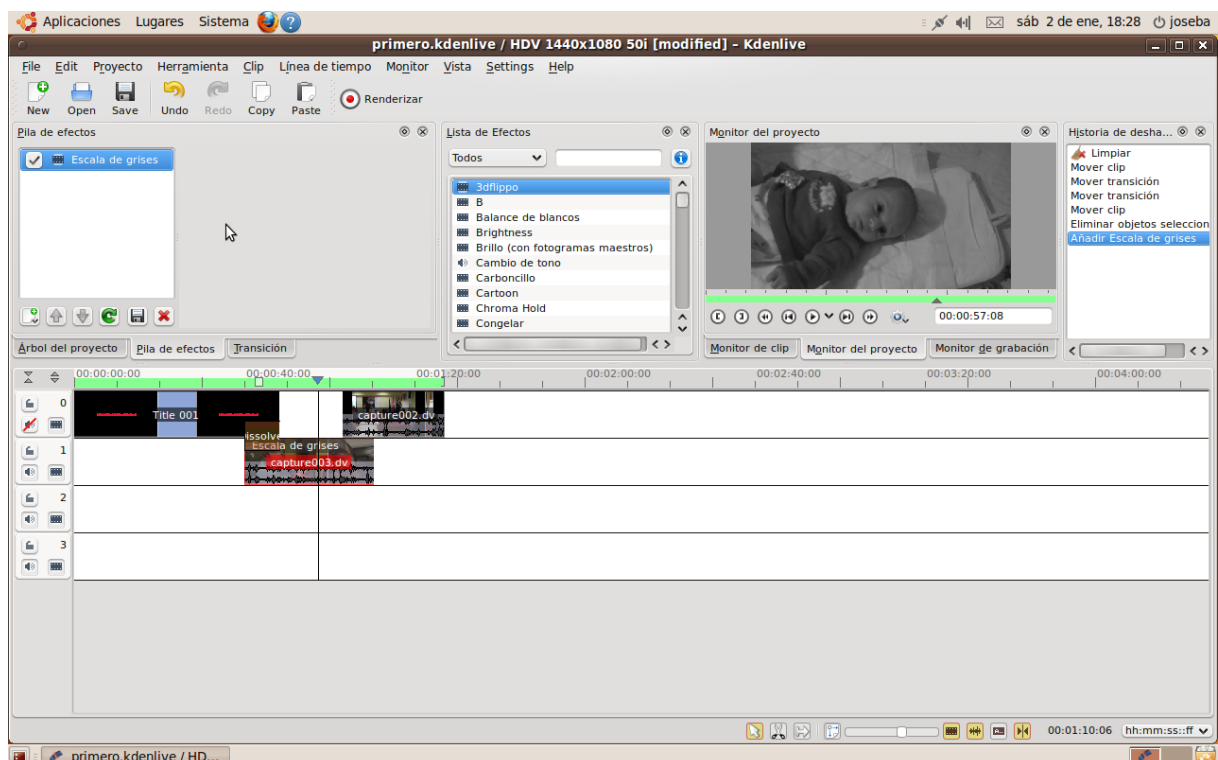
En el menú contextual, selecciona la opción **Añadir efecto de video -> Escala de grises**.



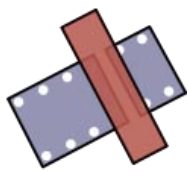
Edición de vídeo con Kdenlive CPR de Cáceres, 2011



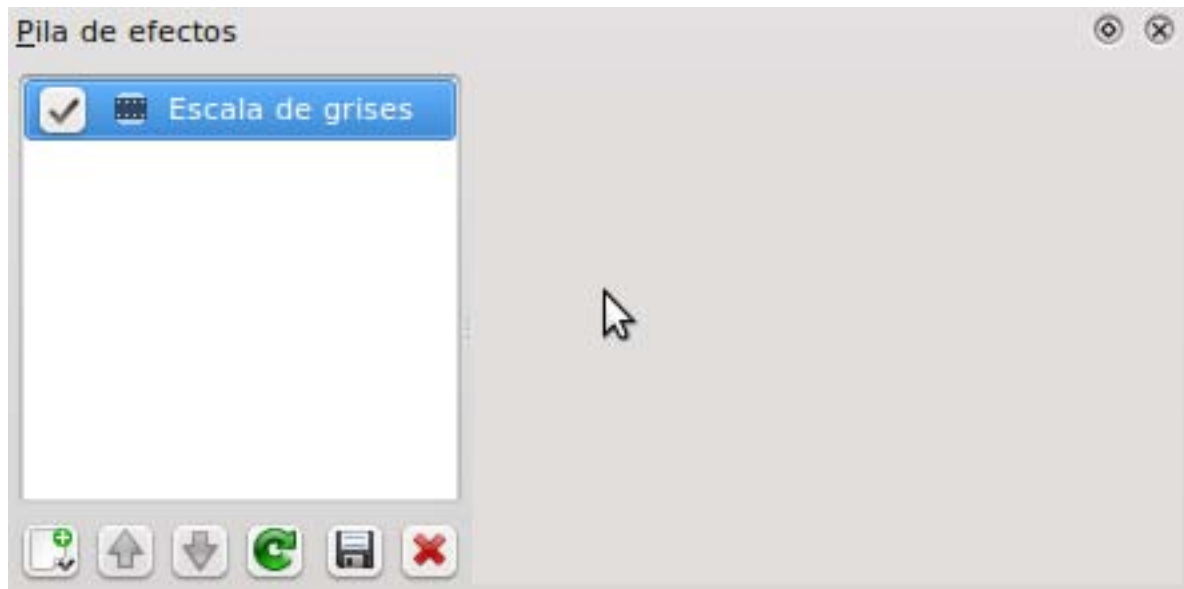
Comprobarás como inmediatamente los colores del clip desaparecen y son sustituidos por tonos grises.



De igual manera que en las transiciones, también se pueden editar los parámetros de los efectos. Para hacerlo, selecciona la pestaña **Pila de efectos** en el panel **Ventana de**



Proyecto. En este caso comprobarás que el efecto **Escala de grises** es tan simple que no tiene parámetros.



Sin embargo, en esta pestaña podemos encontrar otras opciones útiles para organizar los efectos:



Para introducir nuevos efectos



para avanzar el efecto en la lista (significa que éste se aplicará primero en el clip)



para retroceder el efecto en la lista



para restablecer todos los parámetros del efecto a los valores por defecto



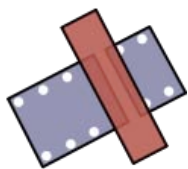
para eliminar el efecto de la lista



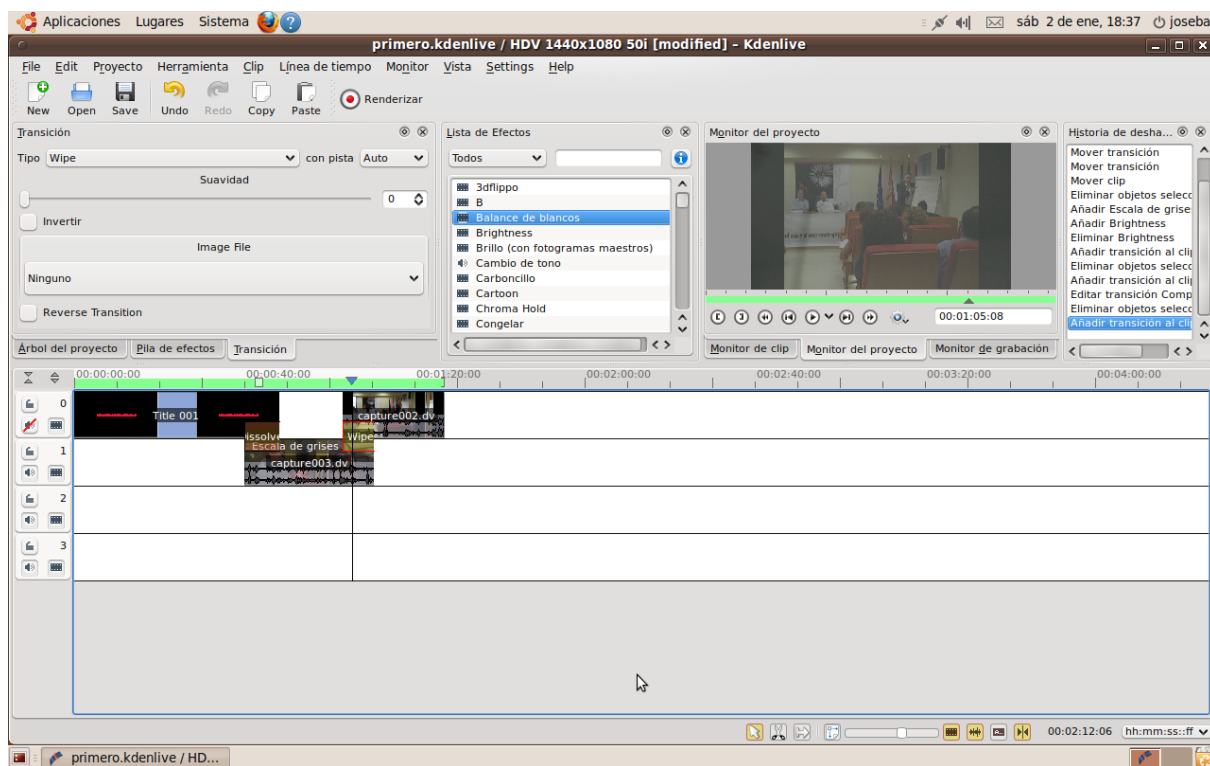
para guardar el efecto en disco

También puedes comprobar que junto al nombre del efecto hay una casilla normalmente activada. Si se desactiva, el efecto no se aplicará, pero aún sigue en la lista de efectos y mantiene los parámetros que hayamos establecido. Esto puede ser útil si se desea utilizar más tarde dicho efecto.

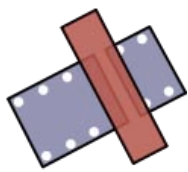
Si hemos seguido correctamente los pasos indicados hasta ahora, en estos momentos tu pantalla debería ser similar a esta:



Edición de vídeo con Kdenlive CPR de Cáceres, 2011



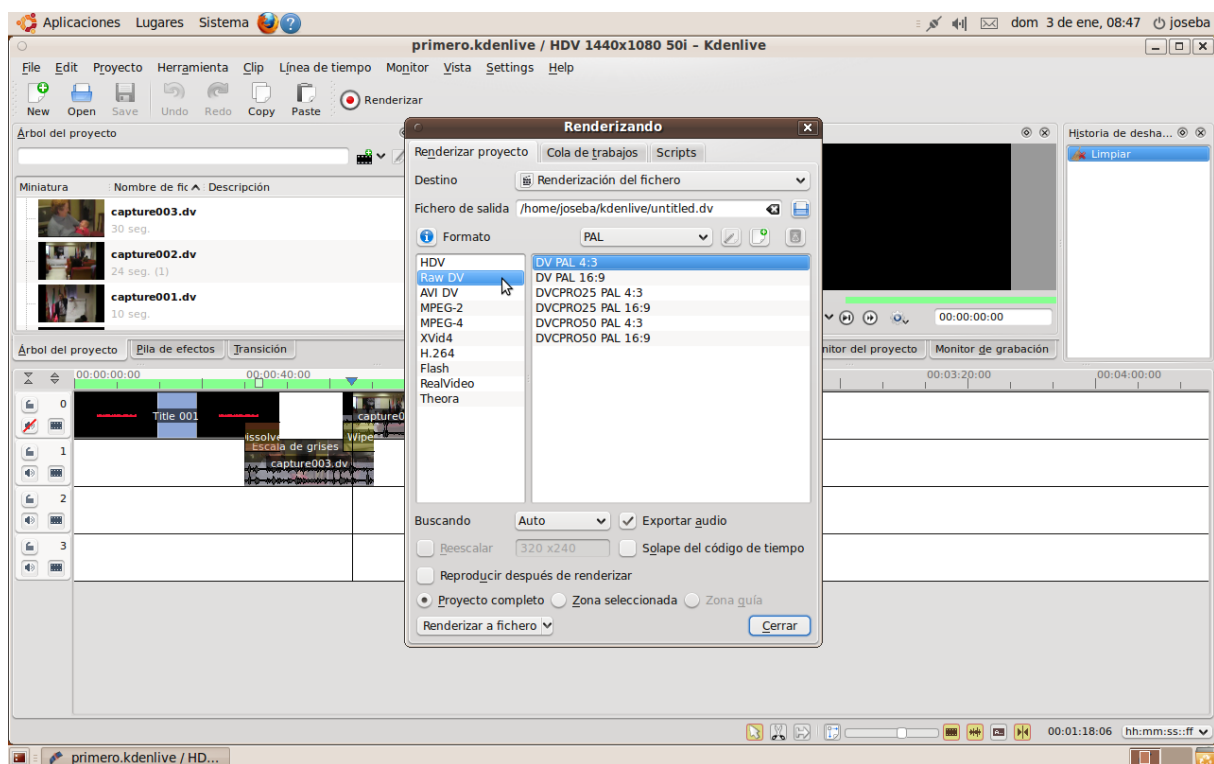
Tenemos un clip de texto (título) al principio de la pista 0 con una transición entre éste y el clip de la pista 1. Y un efecto de escala de grises aplicado al clip de la pista 1.



4.- Finalizando nuestro trabajo

Llegados a este punto estamos ya preparados para renderizar nuestro proyecto y visualizarlo en nuestro televisor, PC, etc...

Para ello podemos exportar nuestro video a multiples formatos. **Kdenlive** permite exportar en formato DV, mpeg1, mpeg2 (DVD o HDV), mpeg4 (AVI), flash, quicktime, theora, xvid y en general en cualquier formato soportado por ffmpeg. Exportar nuestro video es tan sencillo como escoger la opción de menú **Proyecto -> Generar vídeo** y, en la ventana que nos aparece, escoger el formato y tamaño de exportación.



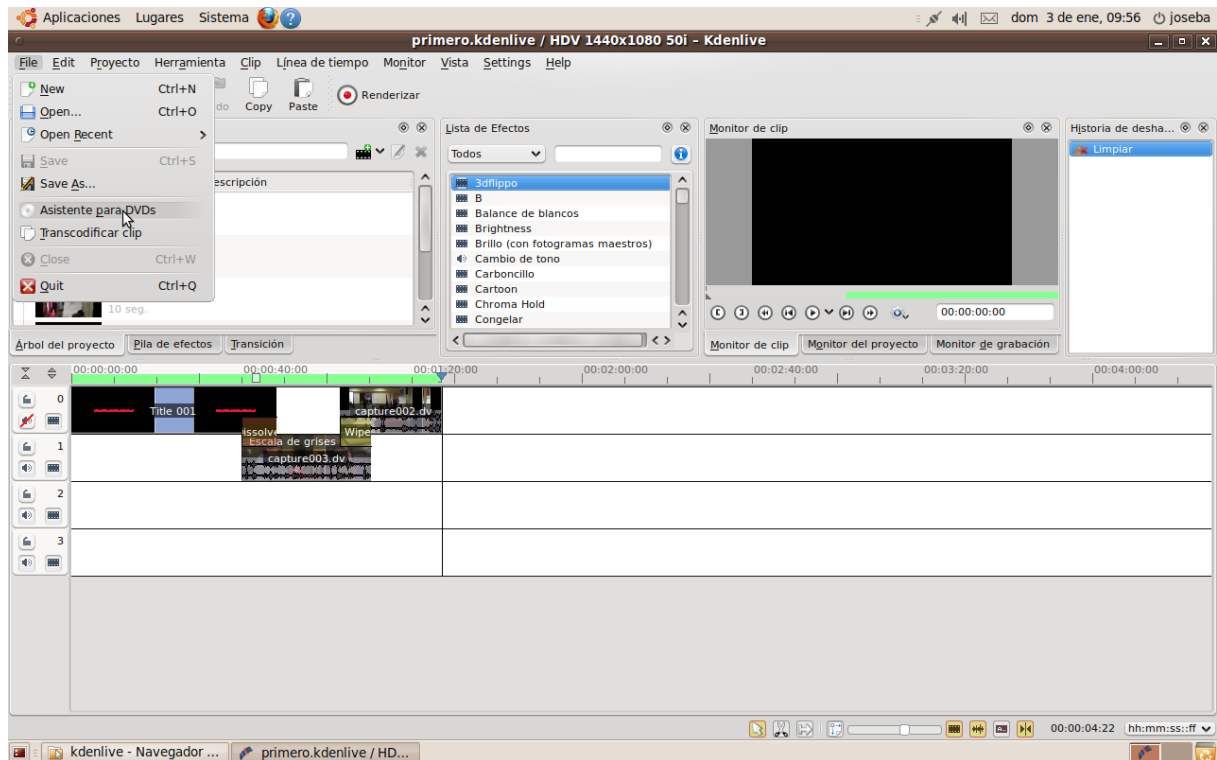
Kdenlive nos permite también exportar sólo una parte de la línea de tiempo.

Otra particularidad de **Kdenlive** y que explicaremos ahora con más detalle, es que nos permite generar la estructura de un DVD que podremos grabar directamente a un soporte de este tipo (si tenemos instalado el programa *Brasero*). También podremos añadirle un sencillo menú con capítulos e incluso un video de presentación, si así lo deseamos.

Importante Para incluir un menú en el DVD necesitamos disponer de los programas *dvdauthor*, y *Xine* para visualizarlo antes de grabar.

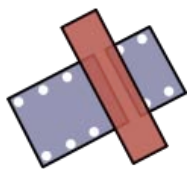


Para crear un DVD de vídeo seguiremos estos pasos: - Seleccionar la opción de menú **Fichero (File)-> Asistente para DVDs**.



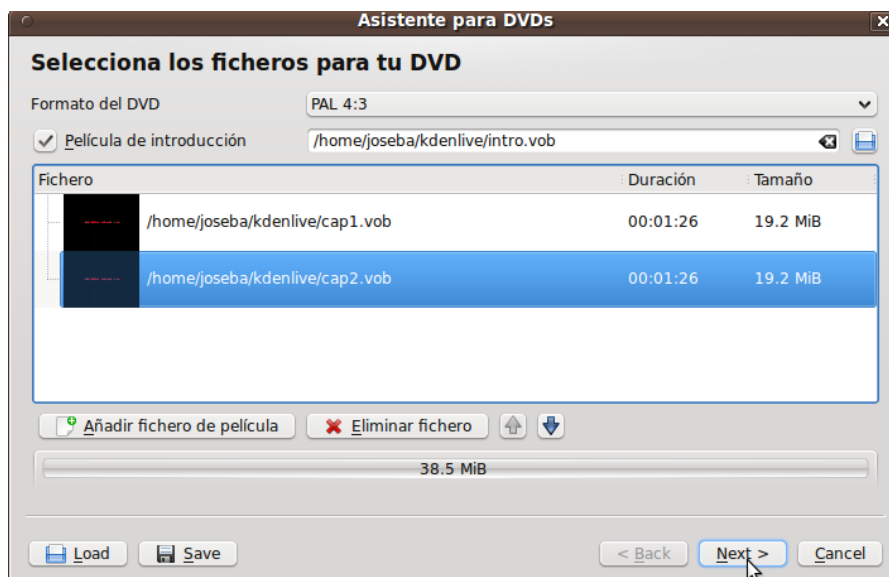
Se presentará la siguiente ventana:





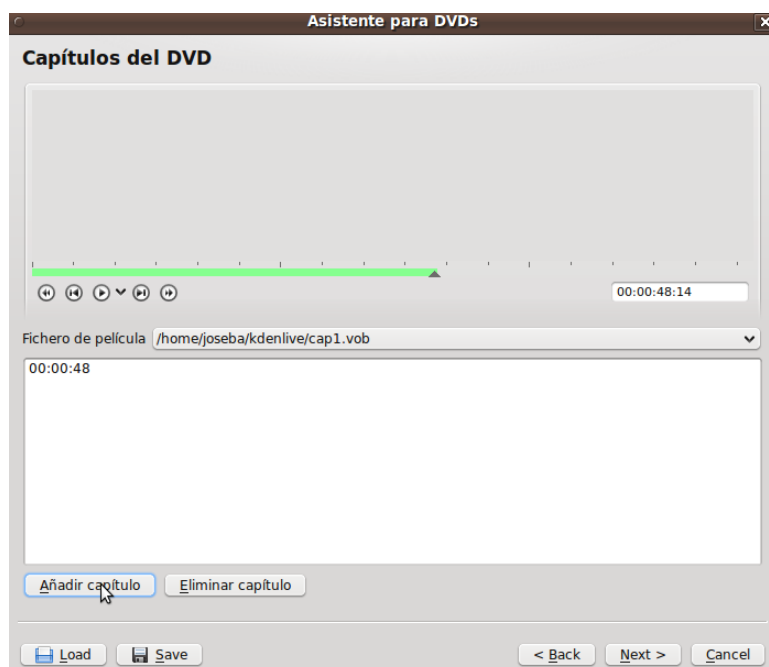
En esta pantalla deberemos introducir la película de introducción (si lo deseamos), que será un archivo de vídeo que se mostrará antes de que aparezca el menú en la pantalla (como una presentación de vídeo).

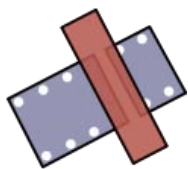
También seleccionaremos los ficheros que contendrá la película. Al final el aspecto, puede ser el siguiente:



Pulsamos Next.

En esta pantalla podemos introducir capítulos dentro de los ficheros:

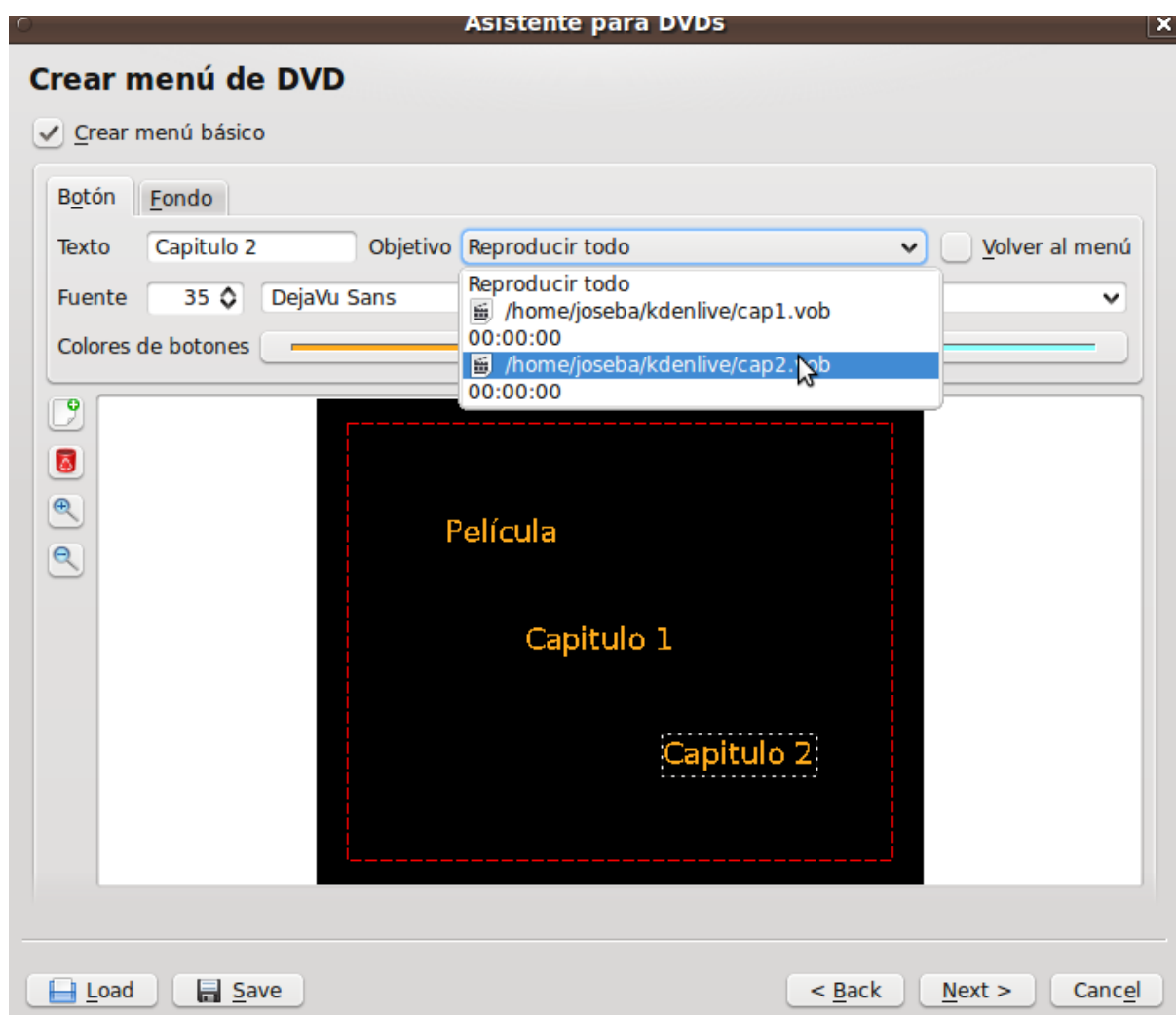




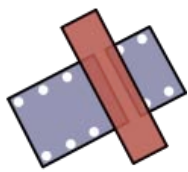
Pulsamos Next, y a continuación tenemos la opción de crear un menú básico.

Podemos elegir entre usar un color para la pantalla de menú (clic en el recuadro de color para seleccionarlo), un archivo de imagen o incluso un archivo de película. También, se puede definir una pausa entre los capítulos, si los hay.

En la pestaña **Botones** podemos definir el título, la fuente de letra, el tamaño y los colores para las diferentes opciones del menú. El color lo podemos definir diferente dependiendo del estado (opción no seleccionada, seleccionada o pulsada).



Pulsamos Next, y nos aparecerá una ventana para indicar la carpeta y nombre de archivo del fichero ISO que se generará para luego poder grabarla. **Kdenlive** está ahora listo para generar el DVD usando el programa dvdauthor. Haz clic en el botón **Crear imagen ISO** para hacerlo. El avance de la exportación se puede seguir en la **Barra de estado**.



Una vez finalizado el proceso, desde esta misma pantalla, se puede optar por quemar directamente el vídeo (utilizando *Brasero*) o visualizar el resultado (usando *Xine*):

